



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## ***THE SARIVALLEY LAKEFRONT PROMENADE***

Rancang Ulang Kawasan Wisata Danau Buatan Lembah Sari Pekanbaru

ANNISA DIAH ASTARINI  
3211100065

DOSEN PEMBIMBING:  
IR. MOCH. SALATOEN PUJIONO, M.T.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2015





FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

## **THE SARIVALLEY LAKEFRONT PROMENADE**

A Redesign Project for Tourism Area of Danau Buatan Lembah Sari  
Pekanbaru

ANNISA DIAH ASTARINI  
3211100065

SUPERVISOR:  
IR. MOCH. SALATOEN PUJIONO, M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2015



**LEMBAR PENGESAHAN**

***THE SARIVALLEY LAKEFRONT PROMENADE***

**Rancang Ulang Kawasan Wisata Danau Buatan Lembah Sari  
Pekanbaru**



**Disusun oleh :**

**ANNISA DIAH ASTARINI**

**NRP : 3211100065**

**Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 7 Juli 2015  
Nilai : B**

**Mengetahui**

**Pembimbing**

  
**Ir. Moch. Salatoen Pujiono**  
**NIP 195108071981031002**

**Koordinator Tugas Akhir**

  
**Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.**  
**NIP. 196804251992101001**



**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**

  
**Ir. Purwanita Setijanti, MSc PhD.**  
**NIP. 195904271985032001**

## ABSTRAK

Kegiatan pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat berperan dalam proses pembangunan dan pengembangan suatu wilayah. Berdasarkan hal tersebut, keberadaan obyek wisata yang mampu memenuhi kebutuhan pengunjungnya secara layak merupakan jawaban atas segala keinginan dan tuntutan wisatawan. Kondisi demikian kemudian menjadikan obyek wisata sebagai aset yang bernilai dalam memberikan kontribusi bagi pendapatan suatu daerah maupun bagi masyarakat. Akan tetapi, kesadaran untuk mengelola pariwisata dalam sebuah 'kemasan' yang lebih menarik masih belum sepenuhnya diimplementasikan di Kota Pekanbaru yang dinilai masih kurang serius dalam mengoptimalkan sektor pariwisatanya.

Danau Buatan Lembah Sari merupakan salah satu dari sedikit obyek wisata tirta di Kota Pekanbaru yang memiliki keindahan alam dan kondisi geografis yang menawan. Akan tetapi, potensi tersebut tersia-siakan karena pengelolaan yang belum optimal dan kurangnya perawatan terhadap sarana dan prasarana penunjang. Hal ini dapat dibuktikan melalui tingkat kunjungan pada kawasan Danau Buatan yang cenderung stagnan dan bersifat insidental, ramai pada hari-hari tertentu saja.

*The Sarivalley Lakefront Promenade* merupakan sebuah usulan proyek rancang ulang kawasan pesisir Danau Buatan Lembah Sari. Usulan ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk memaksimalkan kembali daya tarik yang sempat terabaikan sehingga obyek wisata ini dapat menjadi kawasan pariwisata terpadu yang representatif melalui penyediaan fasilitas-fasilitas yang menjawab kebutuhan pengunjung. Dengan menerapkan konsep *architectural promenade*, rancangan ulang dari kawasan ini menawarkan pengalaman baru yang akan menjadi alasan para pengunjung untuk betah menikmati kawasan lebih lama. Lebih jauh lagi, retribusi pariwisata Kota Pekanbaru dapat pula ditingkatkan seiring dengan adanya perbaikan tingkat keterkunjungan dari kawasan Danau Buatan Lembah Sari.

Kata kunci: danau, *lakefront*, pariwisata, *promenade*, wisatawan.





## ABSTRACT

Tourism is recently considered as the instrumental sector in the development of a region. Therefore, a qualified tourist attraction which can meet the visitor's need is the answer to all tourism demands. The condition makes tourism a valuable asset on contribution to increase both regional and public income. Unfortunately, the awareness to maintain tourism spot in an attractive 'package' is still not fully implemented by the government of Pekanbaru City due to their lack of consistency in optimizing the tourism sector.

Sari Valley Artificial Lake, or publicly known as Danau Buatan Lembah Sari, is one of the few water-based tourism objects in Pekanbaru City that radiates natural beauty and endearing geographic. However, that potential beauty seems to get neglected since there hasn't been optimum control and proper maintenance of the facilities and infrastructure. This can be seen through the stagnant statistics of visitor arrival in this location that comprises mostly of incidental crowd.

The Sarivalley Lakefront Promenade is a redesign project of the coastal zone of Danau Buatan Lembah Sari. This project is proposed as the key solution to enliven all the previously unexplored potential of the site, in order to present integrated and representative tourism spot through the provision of facilities that meet the needs of visitors. Using a concept of architectural promenade, the redesigned area will offer a brand new experience that can hold its visitors longer than they used to. Moreover, the tourism retribution of Pekanbaru City is expected to mount up along with the increase of tourist arrival in Danau Buatan Lembah Sari.

Keywords: tourism, tourist, lake, lakefront, promenade



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan berkat dan rahmat-Nya selama sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul *The Sarivalley Lakefront Promenade* ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan rangkaian tugas akhir dari program pendidikan Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknis Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya yang di dalamnya berisi pembahasan, kajian, dan pemaparan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan judul dan obyek rancangan yaitu *The Sarivalley Lakefront Promenade* (Promenade Tepi Danau *The Sarivalley*) dengan sajian detail grafis.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Ir. Moch. Salatoen Pujiono M.T. selaku dosen wali dan dosen pembimbing atas semua ilmu dan bimbingannya selama proses perkuliahan penulis. Terima kasih kepada Bapak Ir. IGN. Antaryama, Ph.D. dan Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T., selaku dosen koordinator dari Tugas Akhir Tahun Ajaran 2014/2015 .

Tidak lupa pula terima kasih penulis kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini, yakni Ibu Murni, S.Pd selaku orangtua termasuk keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan semangat, teman-teman angkatan 2011, senior-senior Jurusan Arsitektur serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan di dalam segi penulisan, penyusunan, dan isi laporan. Oleh karena itu, diharapkan masukan dan saran baik berupa kritik, pendapat, maupun nasehat dari pembaca untuk menambah dan memperkaya wawasan kita dan utamanya bagi penulis.

Surabaya, Juli 2015

Penulis

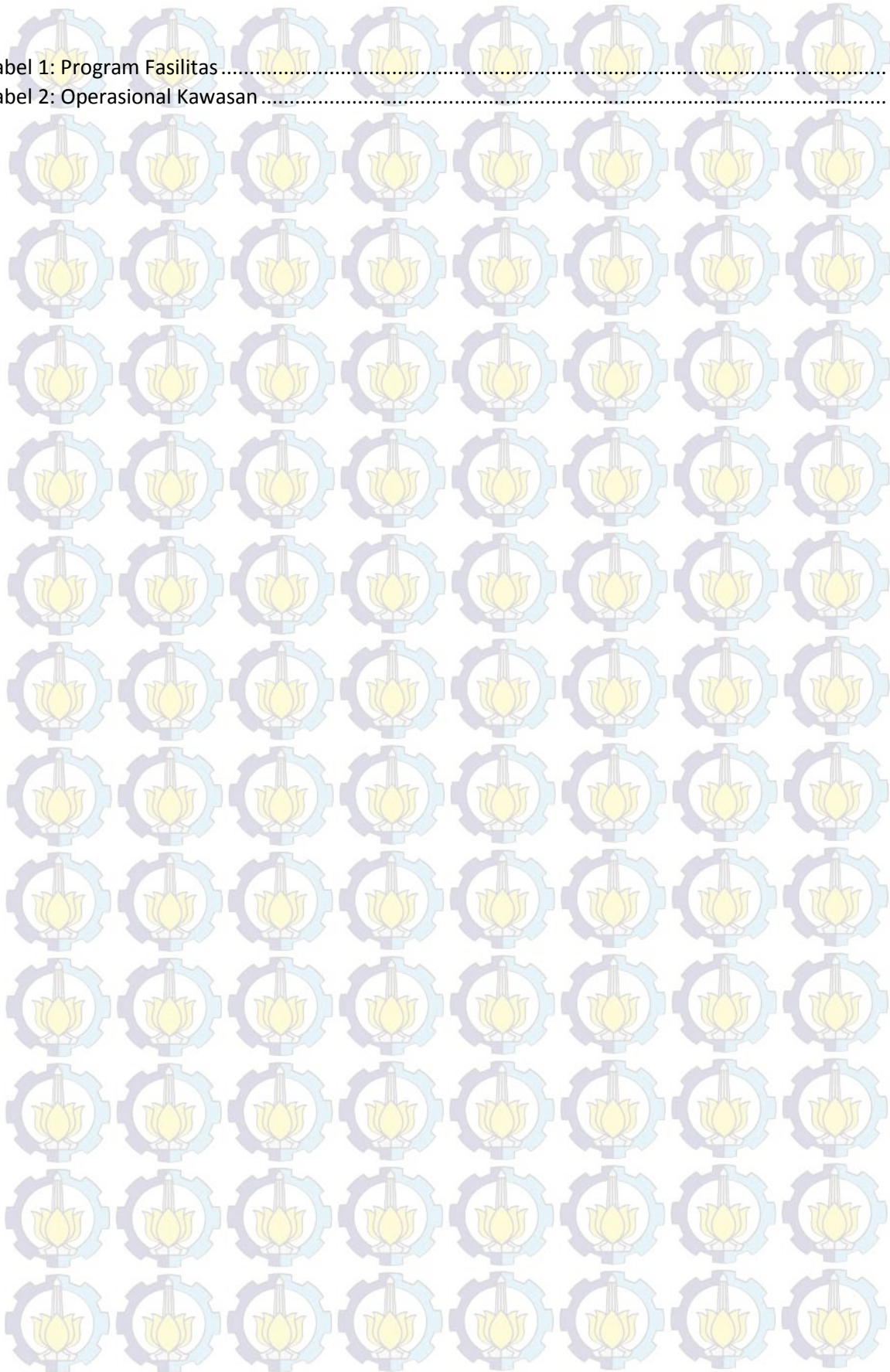


## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
PENDAHULUAN.....	1
I.1    LATAR BELAKANG .....	1
I.2    ISU DAN KONTEKS DESAIN.....	1
I.3    PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN .....	3
PROGRAM DESAIN .....	5
II.1    TAPAK DAN LINGKUNGAN.....	5
II.2    PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG.....	6
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN.....	11
III.2    METODE DESAIN.....	11
EKSPLORASI DESAIN.....	12
IV.1    EKSPLORASI TAPAK.....	12
IV.2    EKSPLORASI RUANG DAN MASSA.....	14
IV.3    HASIL DESAIN.....	15
IV.4    UTILITAS.....	17
KESIMPULAN .....	24
DAFTAR PUSTAKA .....	25

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Program Fasilitas .....	10
Tabel 2: Operasional Kawasan .....	10





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Wisata Hutan.....	2
Gambar 2: Wisata Danau .....	2
Gambar 3: Peta Lokasi Tapak.....	5
Gambar 4 (a) dan (b): Kondisi Sekitar Perairan Danau .....	6
Gambar 5: Tampak lahan dari tangkapan satelit (Sumber: Google Earth Imaginery).....	6
Gambar 6: Pendopo/tribun di area utama yang menghadap dan terhubung langsung dengan dermaga .....	7
Gambar 7: Tempat Persewaan Perahu .....	7
Gambar 8: Gerbang kedatangan .....	8
Gambar 9 Jalan dan perkerasan .....	8
Gambar 10: Area parkir.....	8
Gambar 11: Kios yang terbengkalai .....	9
Gambar 12: Rekreasi menikmati perairan danau .....	9
Gambar 13: Jual beli cinderamata .....	9
Gambar 14: Skema Eksplorasi Desain .....	12
Gambar 15: Sikuen Tapak .....	14
Gambar 16: Main Entrance.....	15
Gambar 17: Floating Walkways .....	15
Gambar 18: Waterfront Foodcourt.....	15
Gambar 19: Kios Cinderamata .....	16
Gambar 20: Dermaga Perahu .....	16
Gambar 21: Gazebo .....	16
Gambar 22: Waterfront Paviliun.....	16



## PENDAHULUAN

### I.1 LATAR BELAKANG

Pariwisata dalam proses perkembangannya dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap kehidupan masyarakat setempat. Untuk mencegah perubahan itu menuju ke arah negatif, diperlukan suatu perencanaan matang yang dilanjutkan dengan pengelolaan yang berkelanjutan. Hal ini dilakukan untuk mendukung keberhasilan pengembangan daerah wisata yang bersangkutan (Kodyat, 1982: 4). Proses pembangunan dan pengembangan suatu wilayah dapat ditunjang oleh potensi wisata yang dimilikinya.

Pekanbaru, ibukota Provinsi Riau, saat ini sudah terhitung sebagai kota terbesar ketiga di Sumatera yang menjadikannya termasuk gerbang vital perekonomian bagi Riau dan Sumatera. Menurut Sofyan, Kepala Dinas Pendapatan Daerah Kota Pekanbaru, pajak yang diperoleh dari hotel, restoran, dan jasa perjalanan merupakan kontribusi terbesar bagi pendapatan daerah. Hal ini memosisikan obyek wisata sebagai elemen yang berperan dalam proses perolehan pendapatan tersebut.

Keadaan geografis Kota Pekanbaru dinilai tidak banyak memiliki keindahan alam yang dapat dieksplorasi sehingga tempat rekreasi terutama yang menawarkan keindahan alam sangat minim dijumpai. Oleh karena itu, Danau Buatan Lembah Sari sebagai salah satu dari sedikit destinasi wisata tirta di Kota Pekanbaru sangat berpotensi dikembangkan untuk meningkatkan kunjungan masyarakat.

Danau Buatan Lembah Sari adalah salah satu objek wisata yang sudah cukup dikenal oleh penduduk Kota Pekanbaru dan sekitarnya. Kawasan ini dikelilingi lingkungan yang masih alami dengan perairan danau yang cukup luas.

Akan tetapi, Pekanbaru justru dinilai masih kurang serius dalam mengoptimalkan sektor pariwisatanya. Keindahan alam dan pemandangan yang menawan dari kawasan obyek wisata Danau Buatan Lembah Sari

seperti tersia-siakan karena fasilitas dan pengelolaannya yang belum optimal. Hal ini dapat dibuktikan melalui tingkat kunjungan pada kawasan tersebut yang cenderung stagnan dan ramai pada hari-hari tertentu saja.

Menurut keterangan dari penjaga loket tiket di pintu masuk Danau Bandar Khayangan, masyarakat semakin jarang berkunjung ke kawasan ini karena minimnya fasilitas. Intensitas kunjungan pun terus menurun yang mana saat ini jumlahnya kurang dari 300 pengunjung dalam sehari. Jumlah tersebut jauh menurun dengan tahun sebelumnya yang bisa mencapai 500 orang per hari. Warga sekitar yang mengandalkan kawasan ini sebagai mata pencaharian pun ikut merasakan akibat dari terus berkurangnya daya tarik dari obyek wisata ini.

Berdasarkan latar belakang dan kondisi tersebutlah, kawasan Danau Bandar Khayangan Lembah Sari dianggap perlu dirancang ulang untuk memaksimalkan potensinya sehingga dapat menjadi destinasi wisata alam andalan yang akan bermuara pada peningkatan pendapatan Kota Pekanbaru.

### I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

Pariwisata secara terminologis dapat didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Secara kultural, pariwisata merupakan jawaban atas sifat dasar manusia yang mudah merasa jenuh terhadap keseharian hidup mereka. Manusia butuh penyegaran dari kegiatan keseharian, persaingan hidup, dan hal-hal lain yang membebani pikiran guna mencari suasana baru yang bias memberi pencerahan pikiran atau paling tidak untuk mengurangi ketegangan jiwa dan raga manusia. Tak heran jika sejarah perkembangan pariwisata bersifat dinamis.

Manusia modern cenderung rapuh secara psikologis karena semakin cepatnya arus peradaban yang harus kejar. Dari fenomena



tersebut, muncul kesadaran untuk menjadikan pariwisata sebagai sebuah industri yang merangkum suatu daya tarik wisata dalam sebuah kemasan yang menari, tertata rapi, dan lebih profesional.

**Spillane**(1978) mendefinisikan pariwisata dalam arti luas sebagai perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial budaya alam dan ilmu.

Sedangkan menurut **Charles Kaiser Jr. dan Lemy E. Helber** (1978), pariwisata merupakan perjalanan yang dilakukan secara individu maupun kelompok (keluarga). Di dalam dunia organisasi pariwisata, semua yang berhubungan dengan perjalanan dapat dikatakan sebagai pariwisata, seperti perjalanan menuju alam, kunjungan bisnis, militer, pendidikan atau studi, tempat kesehatan, mengunjungi kerabat dekat, dan lain-lainnya.

Selanjutnya, **Tri Pangesti** (2007) dari Balai Diklat Kehutanan Bogor menguraikan aspek daya tarik wisata yang dapat digolongkan menjadi lima jenis:

- a) Wisata darat atau hutan. Aspek penilaiannya antara lain meliputi keindahan alam, keutuhan sumber daya alam, jenis kegiatan wisata alam atau kesempatan rekreasi, serta kebersihan dan keamanan lokasi.



Gambar 1: Wisata Hutan

- b) Taman laut. Dinilai dari keanekaragaman jenis, keindahan dalam laut, kejernihan air, serta keutuhan potensi.

- c) Pantai. aspek penilaiannya meliputi keindahan, keamanan, serta kebersihan.

- d) Danau. Aspek-aspek daya tarik danau meliputi keindahan, kenyamanan, keselamatan, kebersihan air dan lingkungan, variasi kegiatan di danau dan lingkungan, dan kekhasan lingkungan.



Gambar 2: Wisata Danau

- e) Gua alam. Aspek-aspek daya tariknya antara lain keunikan dan kelangkaan, keaslian, keutuhan, serta keindahan.

Kawasan Danau Buatan Lembah Sari merupakan kawasan wisata yang mengunggulkan daya tarik dari perairan danau sehingga kawasan ini dapat pula digolongkan sebagai kawasan *waterfront*. Pengertian '*waterfront*' dalam Bahasa Indonesia secara harfiah adalah daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air (laut, sungai, danau), atau daerah pelabuhan (**Echols, 2003**).

Menurut **Breen** (1996), *waterfront* dapat dibedakan menjadi empat jenis berdasarkan fungsinya, yaitu:

- 1) *Mixed-use waterfront*, yakni waterfront yang merupakan kombinasi dari perumahan, perkantoran, restoran, restoran, pasar, rumahsakit, dan/atau tempat-tempat kebudayaan.
- 2) *Recreational waterfront*, yakni semua kawasan *waterfront* yang menyediakan sarana-sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi.
- 3) *Residential waterfront*, meliputi perumahan, apartemen, dan *resort* yang dibangun di pinggir perairan.



- 4) Working Waterfront, yakni tempat-tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal pesiar, industri berat, dan fungsi-fungsi pelabuhan.

Merujuk pada kategori di atas, perancangan ulang Kawasan Wisata Danau Buatan Lembah Sari ini akan dikembangkan dengan konteksnya sebagai kawasan *recreational waterfront* tepian danau yang menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, wahana bermain, dan fasilitas wisata air dengan sasaran:

- 1) Masyarakat Pekanbaru dan sekitarnya, khususnya yang ingin berwisata.
- 2) Masyarakat, komunitas, siswa, dan mahasiswa yang ingin mempelajari atau mengetahui tentang kawasan bendungan.
- 3) Masyarakat domestik dan mancanegara yang ingin mengetahui keindahan alam yang masih dapat dinikmati dari Kota Pekanbaru

### I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

Mengacu pada hasil tinjauan terhadap kondisi *existing* pada kawasan, didapat beberapa indikasi yang menunjukkan belum maksimalnya pengelolaan obyek wisata di Danau Buatan Lembah Sari:

- tidak optimalnya perawatan di sekitar obyek wisata karena fasilitas-fasilitas yang sudah ada banyak yang tidak terpelihara, kotor, bahkan terbengkalai seperti kios-kios untuk pedagang,
- fasilitas pendukung kurang memadai dan keadaan fisiknya yang kurang layak, serta
- kurangnya daya tarik dan infrastruktur yang mampu menjaga tingkat kunjungan wisatawan

Jika indikasi-indikasi permasalahan tersebut tidak segera ditangani dan diselesaikan secara komprehensif, tentu sulit bagi Kota Pekanbaru sebagai salah satu kota bisnis di

Sumatera untuk mengejar ketertinggalan kualitas sektor pariwisata yang dalam persaingannya secara nasional masih terpusat di Pulau Jawa.

Atraksi yang diperlihatkan merupakan daya tarik utama mengapa seseorang datang berkunjung ke suatu tempat. Oleh karena itu keaslian dari atraksi wisata yang disuguhkan haruslah diperhatikan sehingga hanya di tempat tersebut wisatawan dapat melihat dan menyaksikan obyek dan atraksi tersebut.

Untuk mencapai hasil tersebut, perlu diperhatikan bahwa atraksi wisata yang baik adalah:

- a) Kegiatan dan obyek yang merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan baik. Atraksi yang ditawarkan harus dalam kondisi bagus terlebih dahulu sebelum diperlihatkan pada wisatawan, atraksi yang sudah dibenahi harus dipelihara baik-baik.
- b) Karena atraksi wisata itu harus disajikan kepada wisatawan, maka cara penyajiannya harus tepat dengan mengatur perspektif ruang, perspektif waktu dan perspektif sosial budaya.
- c) Keadaan di tempat atraksi harus dapat menahan wisatawan cukup lama. Dengan asumsi bahwa akan semakin besar keuntungan yang diharapkan dari kehadiran mereka. Wisatawan juga akan tahan tinggal lebih lama bila di tempat obyek wisata lingkungan bagus, fasilitas pendukung yang cukup di dalam obyek wisata.
- d) Kesan yang diperoleh wisatawan waktu menyaksikan atraksi wisata harus diupayakan bertahan selama mungkin. Caranya dengan mengikatkan kesan itu pada obyek yang tidak cepat rusak dan dapat dibawa pulang (Sukadijo, 1997: 62).

Selain itu, menurut Soemarwoto (1997) dalam Purwani Wisatisari (2005), faktor utama dalam penentuan kelayakan suatu obyek wisata untuk dikembangkan ada pada faktor daya tarik yang merupakan kekuatan atau kelebihan suatu obyek wisata yang dapat menarik pengunjung.



Dalam hal ini, daya tarik obyek wisata berdasar pada:

- adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman, dan bersih,
- adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dikunjungi,
- adanya ciri khusus atau spesifikasi yang bersifat langka (keunikan),
- adanya sarana dan prasarana penunjang untuk melayani wisatawan yang berkunjung, serta
- obyek wisata alam mempunyai daya tarik tinggi karena keindahan alam pegunungan, sungai, danau, pantai, hutan, dan sebagainya.



## PROGRAM DESAIN

### II.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN

Kawasan Wisata Danau Buatan Lembah Sari berlokasi di Kelurahan Lembah Sari, Kecamatan Rumbai Pesisir, berjarak sekitar 10 km dari pusat Kota Pekanbaru. Danau ini terbentuk karena pembendungan dua buah anak sungai yaitu Sungai Ambang dan Sungai Merbau. Berhubung letaknya di kelilingi perbukitan dengan panorama alam yang indah, Danau Bandar Khayangan ini kemudian menjadi tujuan wisata bagi penduduk Kota Pekanbaru dan sekitarnya.

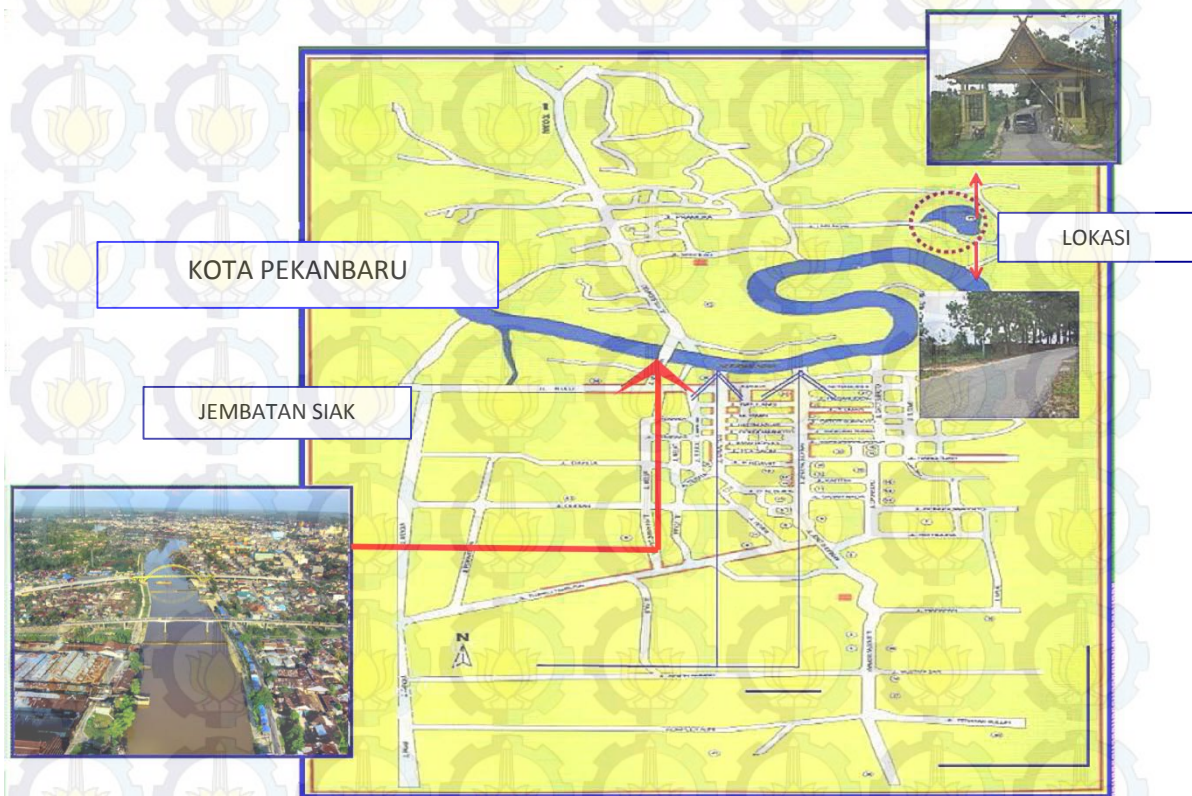
Pada awalnya danau buatan dibuat sebagai salah satu pusat saluran irigasi dan berfungsi untuk mengairi berbagai lahan pertanian serta peternakan yang terdapat di kota Pekanbaru. Namun, proses alam telah menjadikannya sebagai suatu kawasan lindung yang asri sehingga danau buatan diganti namanya

menjadi danau Bandar Khayangan Lembah Sari dan dijadikan sebagai kawasan wisata.

Berdasarkan kondisi fisiknya, kawasan wisata Danau Buatan Lembah Sari tergolong area *waterfront* tepi danau yang terjadi karena adanya pertemuan langsung antara daratan dengan badan air di tepian danau. Obyek wisata ini memiliki daya tarik dalam kapasitasnya sebagai suatu kawasan wisata alam dan rekreasi, dalam artian pengelola objek wisata Danau Buatan mengombinasikan antara wisata alam dan wisata buatan yang memberikan eksotisme tersendiri bagi para wisatawan.

Berikut ini merupakan informasi mengenai profil lahan berdasarkan analisa lahan menurut **Ir. Sugeng Gunadi** dalam *Pedoman Perencanaan Tapak dan Lingkungan*.

- 1) Lokasi : Jalan Limbungan
- 2) Koordinat Geografis :



Gambar 3: Peta Lokasi Tapak



101°25'47" - 101°28'13" BT dan  
0°30'17" - 0°31'43" LU

- 3) Kelurahan : Lembah Sari
- 4) Kecamatan : Rumbai Pesisir
- 5) Kota : Pekanbaru
- 6) Provinsi : Riau
- 7) Luas Lahan Tergenang : ± 116,40 hektare
- 8) Luas Lahan Produktif : ± 14 hektare
- 9) Batasan Lahan

Utara : Kelurahan Lembah Damai

Timur : Kelurahan Tebing Tinggi Okura

Selatan : Kelurahan Limbungan dan  
Sungai Siak

Barat : Kelurahan Limbungan Baru

- 10) Klimatologi

Suhu Rata-rata : Maksimum berkisar  
antara 34,1 °C - 35,6 °C

Minimum berkisar  
antara 20,2 °C - 23,0 °C

Curah Hujan : 38,6 – 435,0 mm/tahun

Kelembaban : Maksimum berkisar  
antara 96% - 100%

Minimum berkisar  
antara 46% - 62%

Panorama alam perbukitan yang diselimuti oleh rindangnya pepohonan digabungkan dengan keelokan hamparan danau buatan merupakan atraksi dan fokus utama yang menciptakan atmosfir tersendiri bagi para pengunjung kawasan Danau Buatan Lembah Sari ini.



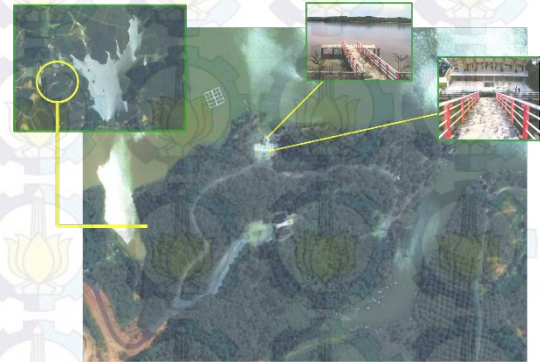
(a)



(b)

Gambar 4 (a) dan (b): Kondisi Sekitar Perairan Danau

Mengingat luasnya kawasan Danau Buatan ini, tidak seluruh lahan akan dirancang ulang tetapi hanya area produktif yang selama ini memang sudah menjadi pusat konsentrasi pengunjung seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Luas lahan yang akan menjadi fokus rancang adalah sekitar 12.400 m<sup>2</sup>.



Gambar 5: Tampak lahan dari tangkapan satelit  
(Sumber: Google Earth Imaginery)

## II.2 PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG

Program rancangan dibuat bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas yang akan berlangsung pada objek dan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas tersebut. Pada bab sebelumnya, telah dipaparkan bahwa objek rancangan ini mencakup kawasan pesisir danau yang dirancang ulang menjadi sebuah kawasan wisata terpadu untuk masyarakat Kota Pekanbaru dan sekitarnya. Oleh karena itu, aktivitas yang diwadahi bervariasi tidak hanya mencakup aktivitas rekreasi tetapi juga kegiatan-kegiatan pendukung lainnya sehingga diperlukan ruang ruang dan sirkulasi yang mampu menjawab kebutuhan wisatawan terhadap objek ini sebagai objek wisata yang representatif.

### Fasilitas Eksisting

Fasilitas merupakan sarana dan prasarana pada sebuah objek wisata yang terintegrasi antara satu dan yang lainnya serta bertujuan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama berada di suatu kawasan objek wisata. Dalam kegiatan operasionalnya, pengelola suatu objek wisata



harus mensinergikan keberadaan fasilitas yang ada hingga mencapai tingkat efektif untuk menciptakan suatu tatanan yang kondusif.

Pada lahan *existing*, area utama diproyeksikan pada sebuah 'bukit' yang pada puncaknya terdapat sebuah pendopo menyerupai tribun yang berfungsi sebagai tempat bagi para pengunjung untuk bersantai, berkumpul, dan bersenda gurau dalam suasana kekeluargaan. Tribun tersebut selama ini menjadi objek sentral di kawasan Danau Buatan Lembah Sari yang menjadi pusat konsentrasi pengunjung karena letaknya yang berada pada dataran yang paling tinggi sehingga pengunjung dapat menikmati pemandangan dari titik tersebut,



Gambar 6: Pendopo/tribun di area utama yang menghadap dan terhubung langsung dengan dermaga

Tribun tersebut berfungsi sebagai tempat bagi para pengunjung untuk menikmati hiburan yang disuguhkan oleh pengelola pada waktu-waktu atau *event* tertentu, di samping kegiatan yang bersifat hiburan rakyat atau festival yang diadakan pihak swasta maupun Pemerintah Kota Pekanbaru. Terkadang tempat pelaksanaan kegiatan mengalami perubahan. Bila area tidak mencukupi, sebagian kegiatan akan diselenggarakan di tempat lain di sekitar kawasan Danau Buatan.

Selain itu, terdapat pula tempat persewaan perahu yang menjadi satu-satunya wahana yang ada pada kawasan *existing* untuk menarik pengunjung.



Gambar 7: Tempat Persewaan Perahu

Untuk menikmati pemandangan Danau Buatan, pihak pengelola menawarkan alat transportasi air sebagai alat mobilisasi untuk menikmati atau mengelilingi luasnya area danau. Kendaraan air menjadi icon objek wisata Danau Buatan karena berlayar menggunakan kendaraan air merupakan hal yang paling dinikmati oleh para pengunjung. Jenis kendaraan air tersebut di antaranya adalah sepeda dayung dan kapal penumpang.

Dalam proses operasionalnya, kendaraan-kendaraan air dikelola sendiri oleh para pemilik kendaraan air tersebut yang sudah terorganisasi dalam KPDB (Koperasi Pelayaran Danau Buatan). Dalam hal ini, kapasitas pihak pengelola Danau Buatan hanya memfasilitasi tempat berlabuh kendaraan air (dermaga) serta menetapkan standarisasi harga sewa kendaraan-kendaraan air tersebut.

Jumlah keseluruhan kendaraan air yang beroperasi di Danau Buatan saat ini berjumlah 20 (dua puluh) armada. Secara kasat mata, kondisi kendaraan air yang beroperasi saat ini masih layak pakai, hanya ada beberapa armada yang butuh perbaikan, baik dari aspek fisik maupun aspek keamanannya.

Secara teknis, perawatan yang dilakukan oleh pemilik armada tidak secara berkala, tetapi hanya pada saat kondisi tertentu saja yaitu bila terjadi kerusakan yang tidak dapat ditolerir. Hal ini tentunya sangat memungkinkan terjadinya hal yang mengancam keselamatan pengunjung yang memakai jasa armada tersebut.

Kondisi infrastruktur pada area utama saat ini tergolong kurang terawat seperti yang terlihat pada gambar. Menurut pengelola, semenjak 'masa bakti' kedua infrastruktur itu belum ada upaya revitalisasi oleh pengelola disebabkan masih kurang seriusnya perhatian pemerintah setempat terhadap pengembangan kawasan ini.

### Infrastruktur Eksisting & Fasilitas Pendukung

#### • Entrance

Fasilitas yang dapat ditemukan pada *entrance area* dari kawasan ini yaitu gerbang kedatangan dan sebuah pos jaga yang bersifat



*tentative* yaitu pengalih fungsian menjadi tempat pemungutan tiket masuk. Akan tetapi, gerbang kedatangan sama sekali tidak melambangkan atau menunjukkan eksistensi kawasan ini sebagai kawasan wisata meskipun keberadaannya cukup terlihat dari kejauhan.



Gambar 8: Gerbang kedatangan

- Jalan dan Perkerasan



Gambar 9 Jalan dan perkerasan

Akses menuju area utama dari kawasan ini difasilitasi melalui jalan aspal yang kondisinya masih relatif baik. Sudah terdapat pula perkerasan berupa *pavement* pada beberapa titik di sekitar area utama kawasan.

- Dermaga

Saat ini terdapat dua buah dermaga di kawasan Danau Buatan. Secara umum, dermaga berfungsi sebagai tempat berlabuh kendaraan air, tempat menaikkan dan menurunkan penumpang, serta tempat bagi pengunjung yang ingin merasakan gemericik air dan indahnya pemandangan danau secara lebih dekat. Kedua dermaga tersebut dinamakan dengan Dermaga Satu dan Dermaga Dua yang merupakan jantung dari fasilitas kendaraan air.

Dermaga Satu dijadikan tempat berlabuh bagi seluruh armada transportasi air karena terletak di pusat konsentrasi pengunjung. Berbeda dengan Dermaga Satu yang cukup produktif dalam pengoperasiannya, Dermaga Dua hanya bersifat dekoratif saja. Keberadaan Dermaga Dua sangat jauh dari pusat konsentrasi pengunjung, yakni  $\pm 3$  km bila ditempuh menggunakan kendaraan darat dan harus mengambil jalan memutar yang mengitari sebuah bukit. Hal ini menyebabkan Dermaga Dua tidak produktif dan kurang terawat.

- Area Parkir



Gambar 10: Area parkir

Area parkir yang memadai merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pengoperasian suatu objek wisata karena penempatan kendaraan pada titik yang tepat akan memberikan kemudahan, rasa aman, dan kenyamanan tersendiri bagi wisatawan.

Di kawasan objek wisata Danau Buatan hingga saat ini tidak terdapat area khusus parkir yang memadai untuk meng-cover seluruh kendaraan pengunjung. Hanya ada suatu area perkerasan/*pavement* yang berdampingan dengan tenda-tenda pedagang kaki lima sehingga kemudian pengunjung dibebaskan parkir di mana saja.

- Sarana Makan dan Minum/Restoran

Di kawasan Danau Buatan ini tidak ada satupun tempat yang menjual makanan dan minuman yang memenuhi kriteria standar sebuah restoran. Untuk memperoleh 'makanan berat', pengunjung mendapatkannya dari kantin-kantin atau tenda liar milik masyarakat



yang jauh dari standar karena kondisi tenda-tenda tersebut yang kotor dan hanya berlantaikan tanah saja. Penempatannya yang tidak teratur juga turut memperburuk citra Danau Buatan karena meursak nilai estetika sebuah kawasan wisata.

- Toko Souvenir

Di kawasan Danau Buatan tidak terdapat fasilitas yang dikhususkan untuk menjual souvenir sehingga tidak terdapat satupun pernik-pernik yang diperjualbelikan sebagai kenang-kenangan keberadaan seseorang di Danau Buatan. Terdapat dua buah kios yang sebenarnya bertujuan untuk digunakan sebagai tempat berjualan. Akan tetapi, tempatnya yang cukup jauh dari pusat konsentrasi pengunjung serta jumlah yang terbatas menyebabkan kios-kios tersebut masih kosong dan terbengkalai sampai sekarang.



Gambar 11: Kios yang terbengkalai

## Program Aktivitas

Berdasarkan tinjauan terhadap fasilitas-fasilitas eksisting tersebut, fokus pemrograman fasilitas dan ruang pada program rancang ulang kawasan Danau Buatan Lembah Sari akan meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut.

### a) Aktivitas Rekreasi

Aktivitas rekreasi merupakan aktivitas utama yang diwadahi pada kawasan ini melalui pemanfaatan daya tarik yang ada pada kawasan baik yang dapat dinikmati langsung maupun diwadahi dengan prasarana, yakni:

- Menikmati pemandangan danau

- Menjelajahi perairan danau dengan kendaraan air
- Menjelajahi lingkungan sekitar danau
- Bercengkerama dan berdiskusi di *communal space*
- Mengamati kekhasan lokal melalui produk-produk dari tempat cinderamata
- Kegiatan insidental atau temporer, seperti peringatan hari penting, festival, dan sebagainya.



Gambar 12: Rekreasi menikmati perairan danau

### b) Aktivitas Komersil

Aktivitas komersil merupakan aktivitas pendukung di kawasan wisata Danau Buatan Lembah Sari ini. Aktivitas tersebut meliputi aktivitas pembelian tiket di wahana air, aktivitas makan dan minum di *foodcourt*, serta aktivitas jual-beli di kios-kios cinderamata.



Gambar 13: Jual beli cinderamata

### c) Aktivitas Pengelolaan

Aktivitas ini meliputi kegiatan-kegiatan administratif, pengelolaan, dan perawatan terhadap kawasan, Aktivitas-



aktivitas tersebut bersifat privat dan hanya dapat diakses/dilakukan oleh pengelola.

#### d) Aktivitas Servis

Aktivitas servis meliputi fasilitas-fasilitas servis untuk menunjang kegiatan-kegiatan yang berlangsung pada kawasan ini, seperti bongkar muat, parkir, dan sebagainya yang dibutuhkan dalam waktu operasional kawasan.

### Program Fasilitas Utama

Tabel 1: Program Fasilitas

Fasilitas	Fungsi
Wahana Perahu	Memfasilitasi pengunjung yang ingin menjelajahi perairan kawasan Danau Buatan
Taman	Ruang terbuka hijau kawasan yang berfungsi sebagai tempat bermain aktif untuk anak-anak dan dewasa, tempat bersantai pasif untuk orang dewasa, sekaligus untuk keperluan keindahan
Amphiteater dan Plasa Komunal	Ruang interaksi sosial bagi pengunjung dari berbagai kalangan untuk berkumpul, berdiskusi, maupun belajar yang juga dapat digunakan untuk kegiatan hiburan/acara insidental

#### Foodcourt

Fasilitas yang menyediakan kebutuhan wisata kuliner untuk pengunjung, termasuk makanan utama dan produk makanan khas untuk keperluan oleh-oleh.

#### Kios Cinderamata

Fasilitas untuk pedagang setempat berjualan produk kerajinan khas Kota Pekanbaru atau Melayu Riau pada umumnya.

### Fasilitas Penunjang

1. Gerbang Ruang Kedatangan
2. Kantor Pengelola
3. Gazebo dan pavilion
4. Dermaga untuk akses kendaraan wisata air
5. *Pedestrian walkways*
6. Area Parkir

Tabel 2: Operasional Kawasan

Aktivitas	Waktu																									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Ticket box wahana air																										
Taman & Public Space																										
Wahana Air																										
Kios Cinderamata																										
Foodcourt																										
Ruang Kedatangan																										
Kantor Pengelola																										
Bongkar Muat																										



## PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

### III.1 PENDEKATAN DESAIN

#### *Architectural Promenade*

*Promenade* secara harfiah atau literal berarti rute atau perjalanan. Arsitektur yang baik dapat menghadirkan suatu pengalaman estetis yang berkesinambungan. Menikmati satu karya arsitektur adalah suatu perjalanan estetis, mulai dari ruangan-ruangan luas terus melewati ruangan-ruangan dalam dan akhirnya ke ruang utama sebagai unsur klimaks.

Perjalanan atau rute dalam sebuah bangunan dapat mendapat perlakuan khusus. Seperti perpindahan dari arsitektur eksterior sebuah bangunan atau lingkungan di luar bangunan ke dalam interior bangunan.

Sedangkan pada sebuah kawasan, *architectural promenade* akan sangat berkaitan dengan transisi dan sirkulasi. Sebuah penanda transisi tersebut dapat membuat pengguna dari suatu kawasan arsitektur tersebut merasa nyaman dan tidak bosan dalam perjalanannya memasuki setiap bagian dari kawasan maupun bangunan yang ada pada kawasan itu sendiri.

### III.2 METODE DESAIN

Sebagai metode desain, metode '*Movement as Activator*' dari teori *Space*, *Event*, dan *Movement* oleh Bernard Tschumi dipilih untuk mewujudkan *architectural promenade* pada kawasan rancang ulang Danau Buatan Lembah Sari ini.

Tschumi (2000) mendefinisikan arsitektur sebagai sesuatu yang berkaitan dengan *space*, *event*, dan *movement*, di mana kondisi ketiganya adalah *disjunctive* (terpisah) sehingga hubungan ketiganya dapat berupa *reciprocity* (saling timbal balik), *conflict* (saling bertentangan), atau *indifference* (saling mengabaikan).

*Space* secara garis besar dapat didefinisikan sebagai produk pemikiran (ruang ideal, ruang impian, perwujudan konsep) dan sebagai hasil praktek sosial (ruang *real*, ruang nyata, praktek, hasil pengalaman ruang). *Space* sifatnya sementara karena adanya *movement*.

*Event* adalah kejadian/peristiwa/bagian khusus dari program. *Event* juga berarti kejadian yang tidak diharapkan muncul atau kejadian di luar dari apa yang diprogramkan. Di sini, pengertian event mengandung dua hal, pertama sebagai bagian dari program (aktivitas yang diprogramkan), kedua sebagai kejadian di luar program (aktivitas yang tidak diprogramkan).

Sementara itu, *movement* memiliki pengertian sebagai pergerakan, pengacauan yang dilakukan oleh tubuh terhadap ruang, dan sebagai jalan cerita dalam pengalaman ruang.

*Movement* memiliki dua konfigurasi yaitu *random movement* (pergerakan acak; terdapat pada bidang datar, atraksi, atau desakan bebas) dan *vectorized movement* (pergerakan berarah) berupa *ramp*, *escalator*, tangga, dan lain-lain.

Dalam penerapannya sendiri, *movement* dapat diterapkan dalam dua prinsip, yaitu:

#### 1) *Movement as Generator*

*Movement* menjadi penggerak terbentuknya ruang. Prinsip ini diterapkan dengan metode *vector* yang digunakan sebagai strategi mengorganisasi ruang

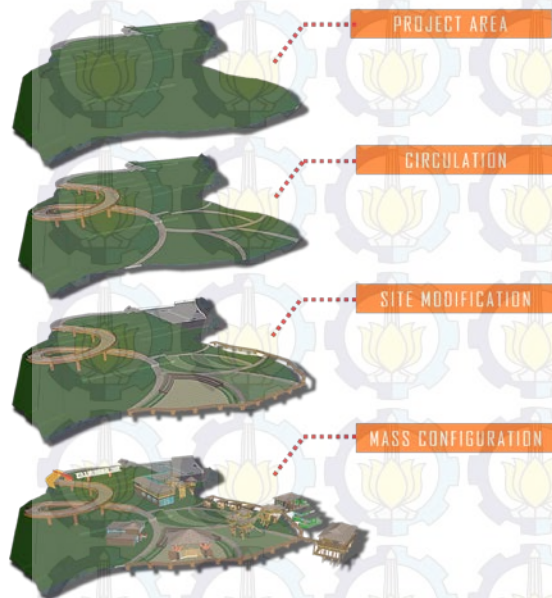
#### 2) *Movement as Activator*

*Movement* berperan mengaktifkan ruang statis, memicu terjadinya event di luar program. Diterapkan dengan metode *activator*, yaitu *vector movement* menjadi penggerak intensitas ruang yang tidak diprogram.



## EKSPLORASI DESAIN

### IV.1 EKSPLORASI TAPAK



Gambar 14: Skema Eksplorasi Desain

#### Potensi Tapak

- Lokasi merupakan satu-satunya destinasi wisata tirta yang ada di Kota Pekanbaru
- Keberadaan lokasi sebagai area wisata sudah banyak diketahui oleh masyarakat
- Kawasan sekitar tapak masih sangat asri dan sejuk dengan kondisi iklim makro Kota Pekanbaru yang tergolong cukup panas.
- Perairan danau bersih dari pencemaran
- Lokasi berada cukup jauh dari pemukiman sehingga tingkat kebisingannya sangat rendah
- Jarak dari pusat Kota Pekanbaru hanya sekitar 10km
- Lokasi merupakan salah satu pusat saluran irigasi yang berfungsi mengairi berbagai lahan pertanian serta peternakan yang terdapat di Kota Pekanbaru

- Sudah terdapat akses jalan aspal menuju lokasi dari jalan raya utama yang menuju pusat kota

#### Zonasi

Berdasarkan kondisi eksisting area produktif yang dipilih untuk dirancang ulang, penataan siteplan dibagi menjadi zona-zona yang berangkat dari program aktivitas hasil analisis sebelumnya, dan dikembangkan dengan acuan pergerakan dari pengunjung kawasan itu sendiri. Zonasi tersebut meliputi: zona kedatangan (*entrance*), zona komersial, zona bebas, zona utama, dan zona servis.



Zona utama berada di sekitar bibir danau dengan *view point* pemandangan lansekap perairan danau dan bukit-bukit hijau sebagai atraksi utama pengunjung sesuai dengan fungsi kawasan ini sebagai obyek wisata alam.

Pada zona utama, massa yang ditempatkan adalah bangunan yang menunjang aktivitas pengunjung untuk menikmati pemandangan lansekap danau yang dapat dilihat langsung dari zona tersebut.

Zona komersial meliputi bangunan-bangunan dengan aktivitas komersial seperti



transaksi jual-beli baik untuk kegiatan wisatanya maupun untuk kegiatan lain seperti makan dan minum serta jual-beli cinderamata.

### Sirkulasi

Sesuai dengan pendekatan dan metode pergerakan yang dipilih untuk perancangan kawasan ini, konfigurasi *random movement* digunakan dalam mengatur sirkulasi pada kawasan dengan menerapkan sistem lines menyebar yang didefinisikan melalui jembatan, *sidewalks*, dan deretan-deretan pohon sehingga setiap zona dapat terhubung dengan alur yang sama. Zona-zona yang ada terpisahkan melalui *sidewalks* linier dan pola pada perkerasan maupun vegetasinya.



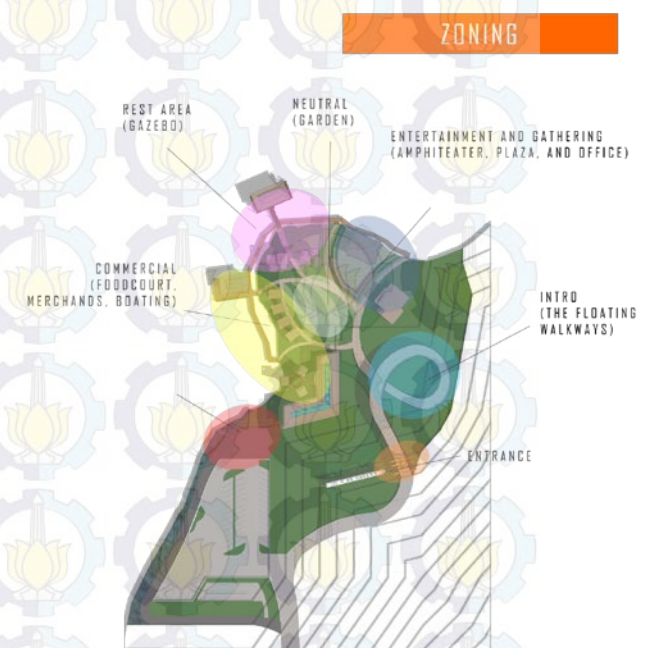
Persebaran sirkulasi tersebut bertujuan agar pengunjung dapat memperoleh *experiential walk* dalam pergerakannya dengan merasakan *site* terlebih dahulu sebelum benar-benar sampai ke zona utama.

Hal ini untuk mewujudkan konsep kawasan sebagai *lakefront promenade* yang tujuannya bukanlah untuk melihat lingkungan tertentu dari sudut pandang tunggal, tetapi lebih kepada memiliki pengalaman yang berkembang sepanjang pergerakan.

### Penataan Massa dan Ruang Luar

Area jalan masuk dari jalan eksisting dimanfaatkan untuk lahan parkir kendaraan. Bangunan-bangunan pada site diletakkan dengan orientasi dan sumbu aksis yang mengarah ke *view point* utama, yakni perairan danau.

Bangunan pada zona utama tepat berada tegak lurus dengan *entrance* agar menjadi titik tangkap pandangan pengunjung ketika memasuki site dari gerbang utama.



Bangunan foodcourt pada zona komersial diposisikan menghadap danau agar pengunjung tetap dapat menikmati pemandangan danau saat bersantai di lokasi tersebut. Sementara itu, bangunan kios cinderamata ditata secara linear dari arah *foodcourt* menuju dermaga tempat sewa perahu agar pengunjung dapat melewati kios secara keseluruhan, dan pengunjung *foodcourt* dapat pula langsung meluangkan waktunya ke sana.

Zona bebas digunakan untuk penempatan taman dan plaza komunal dengan sirkulasi pergerakan linier yang berperan mengaktifkan ruang statis di antaranya. Taman dan plaza komunal tersebut dapat menjadi ruang interaksi



sosial aktif bagi pengunjung dewasa maupun anak-anak.

Paviliun dan gazebo tempat bersantai ditempatkan di zona utama untuk menaungi pengunjung yang ingin menikmati keindahan panorama alam Danau Buatan Lembah Sari.

#### IV.2 EKSPLORASI RUANG DAN MASSA

Promenade pada kawasan ini didapat dari movement yang mengalami perpindahan dari elevasi tinggi ke elevasi rendah memanfaatkan kontur lahan eksisting.

- (1) Dari ruang kedatangan utama, pengunjung bisa merasakan *promenade* kawasan melalui sebuah *floating walkway* yang dimulai dari gerbang.
- (2) Pengunjung dibawa naik ke level yang tinggi dengan pemandangan seluruh lahan berlatar belakang lansekap danau lalu turun menuju ke track utama.
- (3) Pada titik tersebut, pengunjung dapat memilih untuk meneruskan 'perjalanan' melalui jalur yang melewati plaza komunal atau melewati bangunan foodcourt beserta deretan kios cinderamatanya. Percabangan ini ditujukan untuk memberikan opsi pengalaman yang variatif terhadap pengunjung.
- (4) Pengunjung dapat pula langsung melintas melewati taman yang asri dengan deretan pohon-pohon menjulang di antara kedua zona tersebut.

- (5) Memasuki zona utama, pengunjung juga bisa langsung melihat terdapat opsi atraksi yang bisa dipilih, yakni pergi menuju dermaga untuk berlayar menggunakan perahu menjelajahi perairan danau atau menikmati pemandangan yang tersuguhkan dengan menawan di gazebo dan paviliun utama yang langsung menghadap danau.

Konsep gubahan massa berorientasi ke zona utama yang berbatasan langsung dengan tepi danau sebagai view point yang diutamakan.

Setiap bangunan diatur sedemikian rupa untuk tetap mendapat akses pandang ke perairan danau, dan setiap zona terhubung melalui sirkulasi campuran dengan dasar sirkulasi linier yang ditambahkan akses-akses pintas untuk memudahkan akses di luar zona yang sudah dipisahkan.



Gambar 15: Sikuen Tapak



#### IV.3 HASIL DESAIN

##### *SERIAL VIEW*

###### (1) Ruang Kedatangan



Gambar 16: Main Entrance

Untuk ruang kedatangan utama sengaja dihadirkan elemen-elemen masif sebagai *vocal point* yang menjadi penanda ruang kedatangan. Bentuk gerbang memodifikasi lambang yang menjadi ciri khas bangunan melayu Riau, yaitu selembayung yang umumnya dipakai untuk bangunan-bangunan vital di Kota Pekanbaru.



###### (2) *Floating Walkways*

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, *floating walkways* ini menjadi pengantar pengunjung setelah melalui gerbang kedatangan. Selain sebagai jalur penghubung

menuju lahan utama, pengunjung juga dapat menikmati *view* danau dari level yang sengaja ditinggikan ketika melewati *floating walkways* ini.



Gambar 17: Floating Walkways

###### (3) *Waterfront Foodcourt*



Gambar 18: Waterfront Foodcourt

Bangunan *foodcourt* yang diposisikan menghadap langsung ke danau memiliki area makan yang terletak di lantai atas supaya pengunjung dapat menikmati langsung pemandangan danau ketika bersantap tanpa halangan.

Area makan juga dibuat menjadi dua zona, yakni zona yang menyatu dengan bangunan utama dan zona yang terpisah dengan bangunan utama untuk pengunjung yang menginginkan privasi lebih.



### (3) Kios Cinderamata



Gambar 19: Kios Cinderamata

Kios cinderamata terletak dalam sirkulasi yang masih searah dengan bangunan foodcourt supaya dapat dilewati seluruhnya baik oleh pengunjung yang sudah selesai dari aktivitas makan dan minum di foodcourt maupun pengunjung yang memang ingin sekaligus melihat-lihat. Bangunan-bangunan kios berhadapan langsung dengan taman yang juga menjadi perlintasan pengunjung.

### (4) Dermaga Perahu



Gambar 20: Dermaga Perahu

Dermaga ini memfasilitasi pengunjung yang tertarik untuk menjelajahi langsung perairan danau yang masih alami dan asri dengan menggunakan perahu.

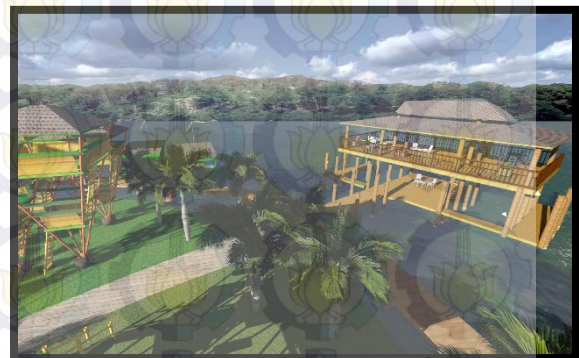
### (5) Skyview Gazebo & Paviliun

Tempat bersantai yang dibuat menjulang untuk memberikan pengunjung view danau

dan lingkungan sekitar yang lebih luas. Selain itu, dari gazebo terdapat pula paviliun yang berdiri langsung di atas permukaan air untuk menikmati pemandangan alam danau lebih dekat.



Gambar 21: Gazebo



Gambar 22: Waterfront Paviliun

### (6) Plaza Komunal





#### IV.4 UTILITAS

##### Distribusi Air Bersih

Secara fisik, air baku dari Danau Buatan Lembah Sari sedikit keruh tapi tidak berasa. Hal inilah yang menjadikan lokasi ini juga merupakan salah satu unit sumber air untuk Kota Pekanbaru, khususnya daerah Rumbai. Pada lokasi ini ditempatkan *intake* dari PDAM Tirta Siak Rumbai. *Intake* tersebut menjadi sumber penampungan dan pengambilan air baku dari Danau Buatan.

Untuk menaikkan air baku ke instalasi pengolahan air digunakan pompa *intake*. Jumlah pompa intake yang terdapat di Danau Buatan hanya satu unit dengan kapasitas pompa 20L/dt, dilengkapi dengan panel pompa dan *pressure* sebanyak satu unit. Pompa intake tersebut menggunakan alat pembangkit PLN dan apabila PLN mati maka digunakan mesin *genset*.



##### Distribusi Air Kotor

Air bekas buangan → Bak Penampung → Bak Pengendapan → Bak Filtrasi → *Sprinkler* Alternatif

Air limbah → *Septic Tank* → Sumur Resapan → Saluran Kota



## KESIMPULAN

Upaya pengembangan dan pengelolaan kawasan wisata Danau Buatan yang sudah berlangsung selama ini masih kurang optimal sehingga belum mampu memberikan peningkatan kunjungan yang optimal terhadap kawasan tersebut. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan mengetahui kondisi aktual elemen-elemen mana saja yang memerlukan penyelesaian maupun perencanaan ulang. Setelah diketahui, pengoptimalisasian kawasan dilakukan dengan merancang ulang dan menambah elemen-elemen pendukung baik fasilitas maupun infrastruktur untuk meningkatkan kembali daya tarik kawasan di mata wisatawan.

Pendekatan *architectural promenade* dianggap sesuai untuk diterapkan pada kawasan ini untuk menambah nilai dari daya tarik utamanya sebagai obyek wisata alam. Hasil pemrograman dan perancangan ulang dari kawasan ini diharapkan dapat membawa perbaikan kualitas yang bisa meningkatkan kembali tingkat keterkunjungan Danau Buatan Lembah Sari sebagai destinasi wisata tirta di Kota Bertuah Pekanbaru.



## DAFTAR PUSTAKA

- 
- [1] Pena, William M. "Problem Seeking: An Architectural Programming Primer". 2001.
- [2] Basri, Yusuf dan Sidiq, Rd. Siti Sofro. "Jurnal Industri dan Perkotaan Volume XII Nomor 22". 2008.
- [3] Mazidah, Rohul dkk. "Tingkat Pencemaran Perairan Danau Buatan Pekanbaru Ditinjau dari Parameter Fisika, Kimia, dan Biologi". 2012.
- [4] Suherman, Rizki. "Jurnal Analisis Nilai Ekonomi Lingkungan Wisata Danau Buatan Kota Pekanbaru dengan Pendekatan Metode Biaya Perjalanan".
- [5] Lawson, Bryan. "How Designers Think". Elsevier. Massachusset. 2005.
- [6] Fawcett, Peter A. "Architecture Design Notebook". Architectural Press. 1998.



#### IV.5 GAMBAR DESAIN

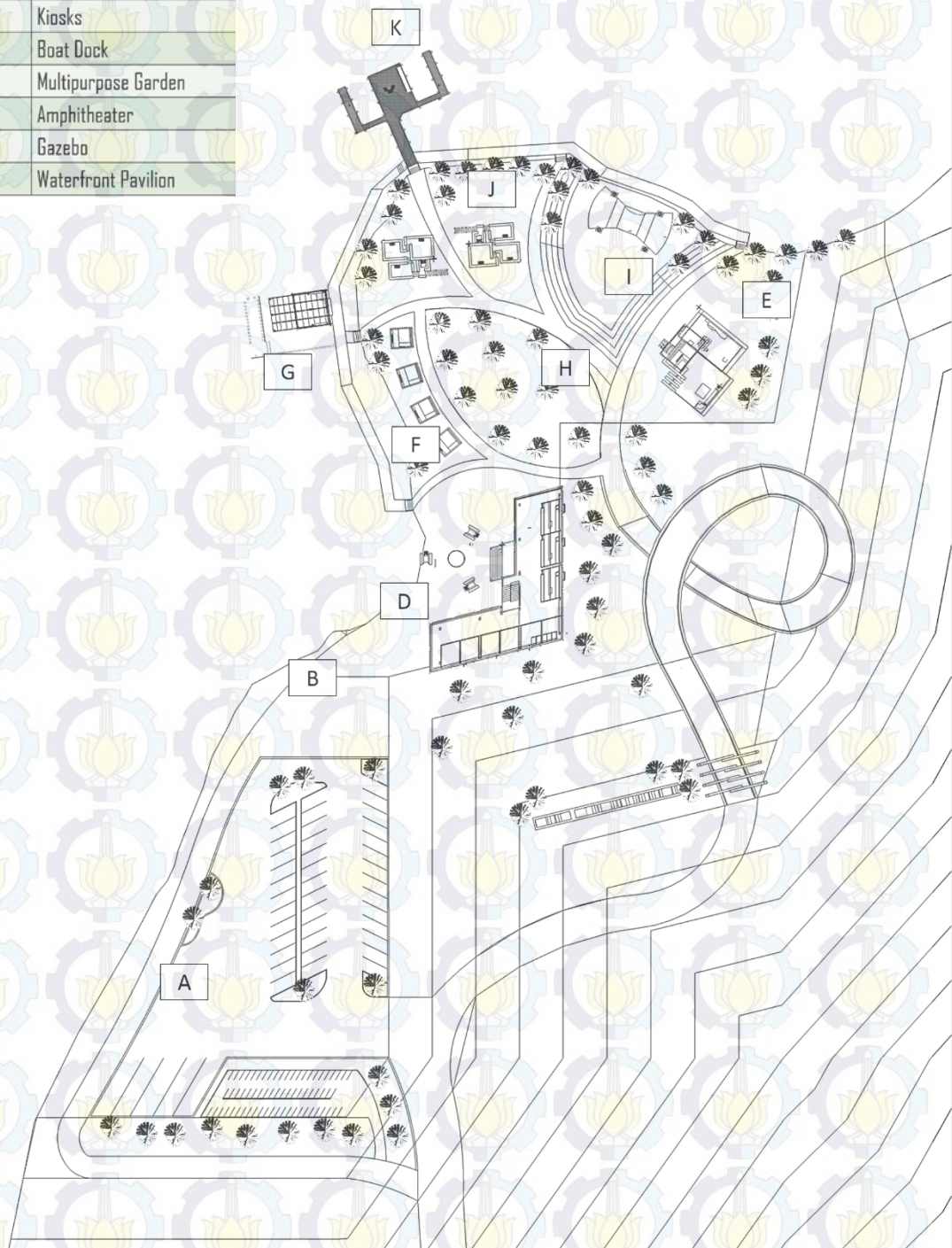
INDEX	FUNCTION
A	Parking Lot
B	Loading Dock
C	Main Entrance
D	Foodcourt
E	Office
F	Kiosks
G	Boat Dock
H	Multipurpose Garden
I	Amphitheater
J	Gazebo
K	Waterfront Pavilion



**SITEPLAN**



INDEX	FUNCTION
A	Parking Lot
B	Loading Dock
C	Main Entrance
D	Foodcourt
E	Office
F	Kiosks
G	Boat Dock
H	Multipurpose Garden
I	Amphitheater
J	Gazebo
K	Waterfront Pavilion



**LAYOUT PLAN**





TAMPAK SITE - A



TAMPAK SITE - B



*SITE AERIAL VIEW*

GAZEBO UTAMA



AREA KEDATANGAN



KIOS CINDERAMATA



FOODCOURT TEPI AIR

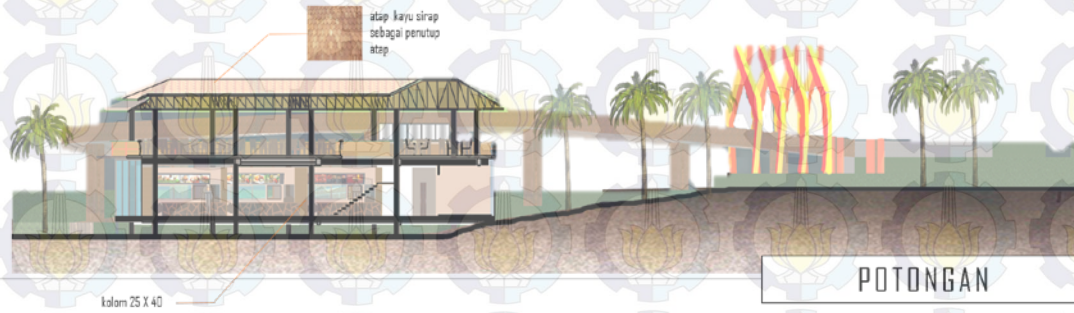




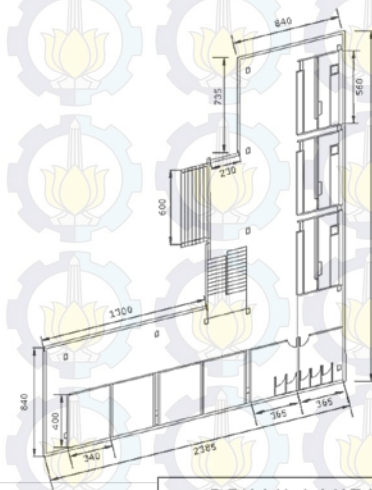




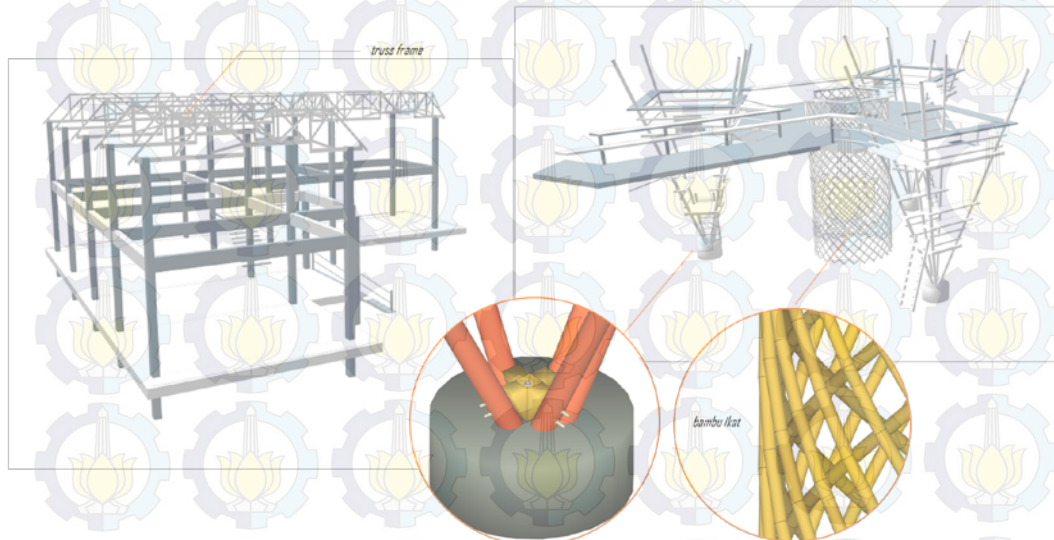
## DETAIL BANGUNAN FOODCOURT



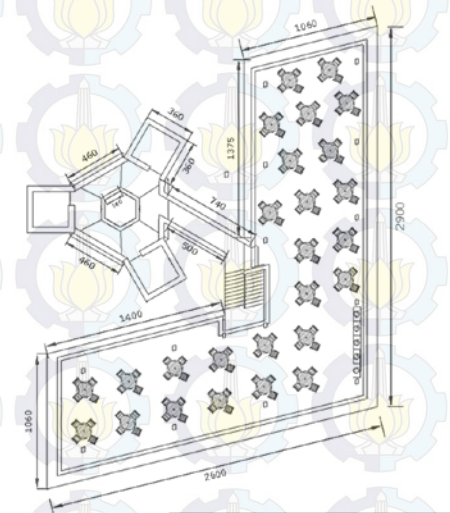
POTONGAN



DENAH LANTAI - 1



DETAIL STRUKTUR



DENAH LANTAI - 2